

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平7-236770

(43)公開日 平成7年(1995)9月12日

(51)Int.Cl.⁶
A 6 3 F 9/22

識別記号 庁内整理番号
H

F I

技術表示箇所

審査請求 未請求 請求項の数4 O L (全7頁)

(21)出願番号 特願平6-32400

(22)出願日 平成6年(1994)3月2日

(71)出願人 000132471

株式会社セガ・エンタープライゼス
東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 岩下 剛二

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会
社セガ・エンタープライゼス内

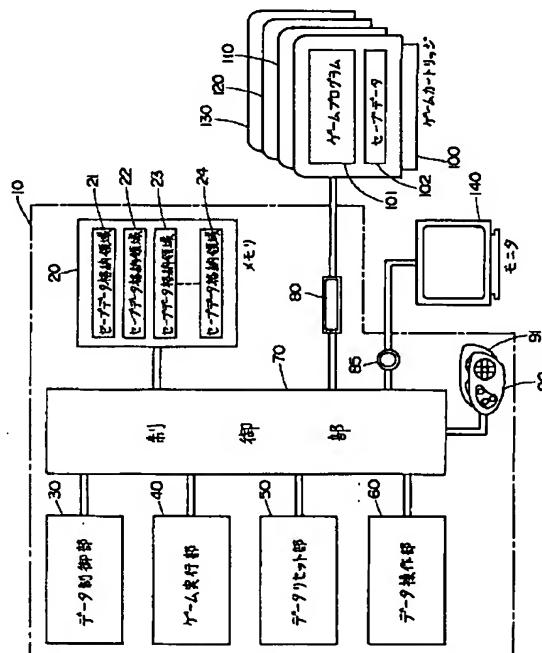
(74)代理人 弁理士 木内 光春

(54)【発明の名称】 対戦型コンピュータゲームシステム

(57)【要約】

【目的】 複数の記憶媒体にバックアップされたセーブデータ同士で対戦型ゲームを行うことのできる対戦型コンピュータゲームシステムを提供する。

【構成】 データ制御手段によって記憶媒体からセーブデータが読み出され、記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域に格納される。記憶手段には複数のセーブデータ格納領域が設けられているので、記憶媒体が差し替えられることによって、複数の記憶媒体に記憶されたセーブデータがそれぞれのセーブデータ格納領域に格納される。複数のセーブデータ格納領域にそれぞれ格納されたセーブデータの中から複数のセーブデータがゲーム実行手段によって選択され、選択された各セーブデータが複数のプレーヤーに割り当てられる。そして、これらのセーブデータで現在挿入されている記憶媒体に記憶されたゲームプログラムが実行される。



1

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームプログラムおよびゲームのキャラクタに関する状態を表すセーブデータが記憶された記憶媒体を挿入してゲームプログラムを実行し、複数のプレーヤーが同時にゲームに参加できる対戦型コンピュータゲームシステムにおいて、セーブデータを格納するセーブデータ格納領域を複数備えた記憶手段と、

前記記憶媒体が挿入される毎に前記記憶媒体からセーブデータを読み出して、前記記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域に格納するデータ制御手段と、

前記複数のセーブデータ格納領域にそれぞれ格納されたセーブデータの中から複数のセーブデータを選択し、選択された各セーブデータを複数のプレーヤーに割り当てて、これらのセーブデータで現在挿入されている前記記憶媒体に記憶されたゲームプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えることを特徴とする対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項2】 前記データ制御手段は、複数のセーブデータ格納領域からまだセーブデータが格納されていないセーブデータ格納領域を探して、空のセーブデータ格納領域が見つかった場合にはその領域にセーブデータを格納し、すべてのセーブデータ格納領域にセーブデータが格納されている場合には最も古くセーブデータが格納された領域にセーブデータを格納することを特徴とする請求項1記載の対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項3】 前記記憶手段のすべてのセーブデータ格納領域内のデータを消去するセーブデータリセット手段を備えることを特徴とする請求項1または請求項2に記載の対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項4】 前記記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域のセーブデータを変更するデータ操作手段を備えることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれかに記載の対戦型コンピュータゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、ゲームプログラムが記憶された記憶媒体を入れ替えることによって、複数のゲームプログラムが実行できる対戦型コンピュータゲームシステムに関する。

【0002】

【従来の技術】ゲームプログラムが記憶されたゲームカードトリッジやCD-ROMなどの記憶媒体を入れ替えることにより、複数のゲームを行うことのできる家庭用のコンピュータゲームシステムが近年高い人気を集めている。特に、ゲームを行うごとに経験レベルなど、キャラクタに関する要素を高めて行くゲームは、とりわけ人気が高い。このようなゲームは、ゲームを終了する際にそれまでに培った経験や獲得したアイテムなどの情報をバックアップする必要がある。そこで、最近のコンピュ

2

タゲームシステムの多くは、バックアップ用のメモリを記憶媒体に持たせたものが多い。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】ところで、最近のコンピュータゲームの人気が高いジャンルの一つに対戦型ゲームがある。これは、複数のプレーヤーが同一のゲームに敵・味方に分かれて参加するもので、コンピュータを相手にプレイするのと異なり、敵プレーヤーとの心理的なやり取りが勝敗の決め手となるので、非常にゲームが盛り上がる。また、ゲームを通して仲間とのコミュニケーションを図ることもできる。

【0004】しかしながら、対戦型のゲームでは、ゲーム終了時に上述したようなバックアップを行い、経験レベルなどキャラクタに関する情報を保存したとしても、複数の記憶媒体を持ち寄って、それぞれの記憶媒体にバックアップされたセーブデータ同士で対戦型ゲームを行うことはできなかった。なお、本明細書において、セーブデータは、ゲームに登場するキャラクタについて、体力・知力・魔力・運・アイテム・技・ダメージなどのあらゆる要素を意味し、さらに、キャラクタを取り巻く各種要素、例えば、所在地・日時・状態など、多様な要素を広く表す。

【0005】本発明は、このような問題を解決して、複数の記憶媒体にバックアップされたセーブデータ同士で対戦型ゲームを行うことのできる対戦型コンピュータゲームシステムを提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するためには本発明の第1の対戦型コンピュータゲームシステムは、(a)セーブデータを格納するセーブデータ格納領域を複数備えた記憶手段と、(b)記憶媒体が挿入される毎に記憶媒体からセーブデータを読み出して、記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域に格納するデータ制御手段と、(c)複数のセーブデータ格納領域にそれぞれ格納されたセーブデータの中から複数のセーブデータを選択し、選択された各セーブデータを複数のプレーヤーに割り当てて、これらのセーブデータで現在挿入されている記憶媒体に記憶されたゲームプログラムを実行するゲーム実行手段とを備える。

【0007】また、本発明の第2の対戦型コンピュータゲームシステムは、第1のコンピュータゲームシステムと同一の構成を有し、データ制御手段は、複数のセーブデータ格納領域からまだセーブデータが格納されていないセーブデータ格納領域を探して、空のセーブデータ格納領域が見つかった場合にはその領域にセーブデータを格納し、すべてのセーブデータ格納領域にセーブデータが格納されている場合には最も古くセーブデータが格納された領域にセーブデータを格納するものであることを特徴とする。

【0008】さらに、本発明の第3の対戦型コンピュ

タゲームシステムは、(d)第1又は第2のコンピュータゲームシステムと同一の構成を有し、さらに記憶手段のすべてのセーブデータ格納領域内のデータを消去するセーブデータリセット手段を備える。

【0009】さらにまた、本発明の第4の対戦型コンピュータゲームシステムは、(e)第1から第3のコンピュータゲームシステムのいずれかと同一の構成を有し、記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域のセーブデータを変更するデータ操作手段を備える。

【0010】

【作用】本発明の第1の対戦型コンピュータゲームシステムによれば、記憶媒体が挿入されると、データ制御手段によって記憶媒体からセーブデータが読み出され、記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域に格納される。記憶手段には複数のセーブデータ格納領域が設けられているので、記憶媒体が差し替えられることによって、複数の記憶媒体に記憶されたセーブデータがそれぞれのセーブデータ格納領域に格納される。複数のセーブデータ格納領域にそれぞれ格納されたセーブデータの中から複数のセーブデータがゲーム実行手段によって選択され、選択された各セーブデータが複数のプレーヤーに割り当てられる。そして、これらのセーブデータで現在挿入されている記憶媒体に記憶されたゲームプログラムが実行される。

【0011】このように、第1の対戦型コンピュータゲームシステムであれば、複数の記憶媒体を差し替えることによって、これらの記憶媒体に記憶されたセーブデータを順次記憶手段に格納することができる。そして、これらのセーブデータを複数のプレーヤーに割り当てることによって、セーブデータに基づいた対戦型のゲームを行うことが可能となる。

【0012】また、本発明の第2の対戦型コンピュータゲームシステムによれば、データ制御手段によって記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域にセーブデータを格納する場合、まだセーブデータが格納されていないセーブデータ格納領域が探し出され、この領域にセーブデータが格納される。空のセーブデータ格納領域がない場合には、最も古くセーブデータが格納された領域にセーブデータが格納される。

【0013】さらに、本発明の第3の対戦型コンピュータゲームシステムによれば、セーブデータリセット手段によってすべてのセーブデータ格納領域内のデータが消去される。このため、多くのプレーヤーでトーナメント戦を行うような場合に、必要に応じてセーブデータ格納領域をリセットできるので、複数のセーブデータを正確に各プレーヤーに割り当てることができる。

【0014】さらにまた、本発明の第4の対戦型コンピュータゲームシステムによれば、いずれかのプレーヤーに割り当てられたセーブデータをデータ操作手段によって変更することによって、ハンデキャップを与えること

ができる。例えば、セーブデータのうち経験レベルを高くすれば、このセーブデータが割り当てられたプレーヤーと対戦するプレーヤーにハンデキャップを与えることとなる。また、セーブデータのうち経験レベル低くすれば、このセーブデータが割り当てられたプレーヤーにハンデキャップを与えることとなる。

【0015】

【実施例】以下、本発明の一実施例について添付図面を参照して説明する。図1は、本実施例に係る対戦型コンピュータゲームシステム(以下、ゲームシステムと略す)の構成を示すブロック図である。同図より、本実施例のゲームシステム10は、複数のセーブデータ格納領域21～24を備えたメモリ20と、セーブデータをいずれかのセーブデータ格納領域21～24に格納するデータ制御部30と、ゲームプログラム101を実行するゲーム実行部40とを備えている。また、全てのセーブデータ格納領域21～24をリセットするデータリセット部50と、いずれかのセーブデータ格納領域21～24に格納されたセーブデータを変更するデータ操作部60と、データ制御部30～データ操作部60を制御する制御部70とを備えている。さらに、スロット80と、端子85と、ゲーム操作用のコントローラ90、91とを備えている。

【0016】スロット80には、複数のゲームカートリッジ100～130の中から所望のカートリッジを挿入することができる。また、端子85にはゲーム画像を表示するモニタ140とモニタケーブルで接続することができる。ゲームカートリッジ100には、少なくともゲームプログラム101とセーブデータ102とが記憶されており、セーブデータ102はゲームを行う毎に新たなデータに書き換えられる。ゲームカートリッジ110、120、130もゲームカートリッジ100と同様、ゲームプログラム111、121、131とセーブデータ112、122、132とが記憶されている。

【0017】本実施例に係るゲームシステム10の外観の例を、図2の斜視図に示す。同図より、ゲームカートリッジ100～130挿入用のスロット80はゲームシステム10の上面中央部に設けられており、モニタケーブル接続用の端子85はゲームシステム10の右側面部に設けられている。また、ゲームシステム10の上面前部には、ゲームシステム10を起動させる起動スイッチ11と、ゲームをリセットするゲームリセットスイッチ12と、メモリ20の全てのセーブデータ格納領域21～24のデータをリセットするデータリセットスイッチ13とが設けられている。さらに、ゲームシステム10の前面部にはコントローラ90、91が備えられており、これらのコントローラ90、91を2人のプレーヤーがそれぞれ操作することにより、2人のプレーヤーによる対戦型のゲームを行うことができる。

【0018】次に、図3および図4を用いて本実施例の

動作について説明する。ここでは、2人のプレーヤーA、Bがそれぞれ自分のゲームカートリッジ100, 110を持ち寄り、両ゲームカートリッジ100, 110に記憶されたセーブデータ102, 112でゲームを行う例について説明する。まず、プレーヤーAが起動スイッチ11を投入して、自分のゲームカートリッジ100をゲームシステム10のスロット80に挿入すると、データ制御部30によってゲームカートリッジ100のセーブデータ102が読み込まれ、メモリ20のセーブデータ格納領域21に格納される(図3(a)参照)。セーブデータ格納領域21へのセーブデータ102の格納が終了すると、モニタ140に「セーブデータ格納完了」といったメッセージが表示される(図3(b)参照)。さらに、モニタ140には「ゲーム開始」と、「ゲームカートリッジ差し替え」のいずれかを選択する画面が表示される(図3(c)参照)。プレーヤーAがコントローラ90を操作して、「ゲームカートリッジ差し替え」を選択すると、モニタ140に「ゲームカートリッジを差し替えてください。」といった指示メッセージが表示される(図3(d)参照)。これらのモニタ140への表示は、データ制御部30によって行われる。【0019】この指示メッセージに従って、プレーヤーBがゲームシステム10からゲームカートリッジ100を取り出して、自分のゲームカートリッジ110をゲームシステム10のスロット80に挿入すると、データ制御部30によってゲームカートリッジ110のセーブデータ112が読み込まれ、メモリ20のセーブデータ格納領域22に格納される(図4(e)参照)。セーブデータ格納領域22へのセーブデータ112の格納が終了すると、モニタ140に「セーブデータ格納完了」といったメッセージが表示される(図4(f)参照)。さらに、モニタ140には「ゲーム開始」と、「ゲームカートリッジ差し替え」のいずれかを選択する画面が表示される(図4(g)参照)。

【0020】プレーヤーBがコントローラ91を操作して、「ゲーム開始」を選択すると、ゲーム実行部40によって、現在スロット80に挿入されているゲームカートリッジ110に記憶されたゲームプログラム111が実行される。この実行によって、プレーヤーAおよびプレーヤーBは対戦型のゲームを同時にを行うことができる。この対戦では、プレーヤーAはセーブデータ102で、プレーヤーBはセーブデータ112で、それぞれゲームに参加することができる。セーブデータ102, 112には、経験レベル以外にもそれまでに集めたアイテムや装備などがあり、これらのデータも対戦時に反映される。このため、アイテムや装備などの争奪戦を行うことも可能となる。

【0021】次に、データ制御部30の機能について説明する。データ制御部30では、各セーブデータ格納領域21～24に現在セーブデータが格納されているかを

管理テーブルによって常時管理している。この管理テーブルにはセーブデータの有無のみではなく、セーブデータが格納された順番についても記録されている。【0022】ゲームカートリッジが差し替えられて、このゲームカートリッジに記憶された新たなセーブデータがデータ制御部30によって読み出されると、管理テーブルで把握された空のセーブデータ格納領域に、読み出されたセーブデータが格納される。ここで、全てのセーブデータ格納領域21～24に既にセーブデータが格納されている場合には、管理テーブルによって把握された格納順番が一番古いセーブデータ格納領域に、読み出されたセーブデータが格納される。

【0023】次に、データリセット部50の機能について説明する。データリセット部50は、メモリ20の全てのセーブデータ格納領域21～24のデータをリセットする機能を有している。多人数でトーナメント戦を行うときには、次の対戦を行う前にメモリ20の全てのセーブデータ格納領域21～24のデータを一旦リセットして、新たにセーブデータを格納するのが便利である。このため、本実施例にはデータリセット部50が備えられている。プレーヤーがデータリセットスイッチ13を押印すると、データリセット部50が動作して、メモリ20の全てのセーブデータ格納領域21～24のデータがリセットされる。このデータリセットと連動して、上述したデータ制御部30の管理テーブルがリセットされる。

【0024】次に、データ操作部60の機能について説明する。データ操作部60は、メモリ20のいずれかのセーブデータ格納領域21～24に格納されたセーブデータを変更させる機能を有している。例えば、複数のプレーヤーで対戦型のゲームを行う場合、特定のプレーヤーが持ち寄ったゲームカートリッジに記憶されたセーブデータの経験レベルが、他のプレーヤーが持ち寄ったゲームカートリッジに比べて極端に高いことがある。この状態でゲームを開始しても初めから勝敗が明らかであるため、ゲームに対する興味が削がれてしまう。このため、データ操作部60の機能を用いて、この特定のプレーヤーの経験レベルを他のプレーヤーの経験レベルの水準まで下げるか、反対に他のプレーヤーの経験レベルを特定のプレーヤーの経験レベルの水準まで上げる必要がある。具体的には、いずれかのプレーヤーがコントローラ90, 91を操作して、必要な指示をデータ操作部60に与えることによって行われる。必要な指示には、どのセーブデータ格納領域21～24に格納されたセーブデータの経験レベルを変更するかといったもの、経験レベルを上げるのか或いは下げるのかといったものがある。

【0025】次に、本実施例の一変形例について図5を用いて説明する。同図は、複数のカートリッジ挿入用のスロット210～212を備えたゲームシステム200

の例を示す斜視図である。このように、本変形例は、スロット210～212を複数備えているので、ゲームカートリッジ100～120をその都度差し替えることなく、ゲームカートリッジ100～120に記憶されたセーブデータ102～122を利用することができる。セーブデータ102～122はメモリ20のいずれかのセーブデータ格納領域21～24に格納され、プレーヤーは、各セーブデータ102～122に応じた対戦型ゲームを行うことができる。

【0026】なお、本実施例および本変形例では、記憶媒体としてゲームカートリッジ100～130を用いて説明したが、ゲームカートリッジ100～130に限定されることなく、CD-ROMや光磁気ディスク(MO、MD)などを用いてもよい。この場合のCD-ROMは、セーブデータの書き込みが可能なものか、一部に書き込み用の磁気領域を備えたものが用いられる。また、モニタ140は、CRT、液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイのいずれであってもよく、その他のディスプレイであってもよい。

【0027】

【発明の効果】以上詳細に説明したように、本発明の対戦型コンピュータゲームシステムであれば、複数の記憶媒体を差し替えることによって、これらの記憶媒体に記憶されたセーブデータを順次記憶手段に格納することができる。そして、これらのセーブデータを複数のプレーヤーに割り当てることによって、セーブデータに基づいた対戦型のゲームを行うことができる。

【0028】したがって、例えば、プレーヤーがそれぞれ長い時間を掛けて高い経験レベルに達したゲームキャラクタ同士を対戦させることができるようになり、各ブーム

8 * レーヤーのゲームキャラクタが持つアイテムや所持金の争奪戦を行うことができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施例に係る対戦型コンピュータゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】本実施例に係る対戦型コンピュータゲームシステムの外観を示す斜視図である。

【図3】本実施例の動作を示す図である。

【図4】本実施例の動作を示す図である。

10. 【図5】本実施例に係る対戦型コンピュータゲームシステムの一変形例の外観を示す斜視図である。

【符号の説明】

10, 200…ゲームシステム

11, 201…起動スイッチ

12, 202…ゲームリセットスイッチ

13, 203…データリセットスイッチ

20…メモリ

21～24…セーブデータ格納領域

30…データ制御部

20 40…ゲーム実行部

50…データリセット部

60…データ操作部

70…制御部

80, 210～212…スロット

85, 220…端子

90, 91, 230, 231…コントローラ

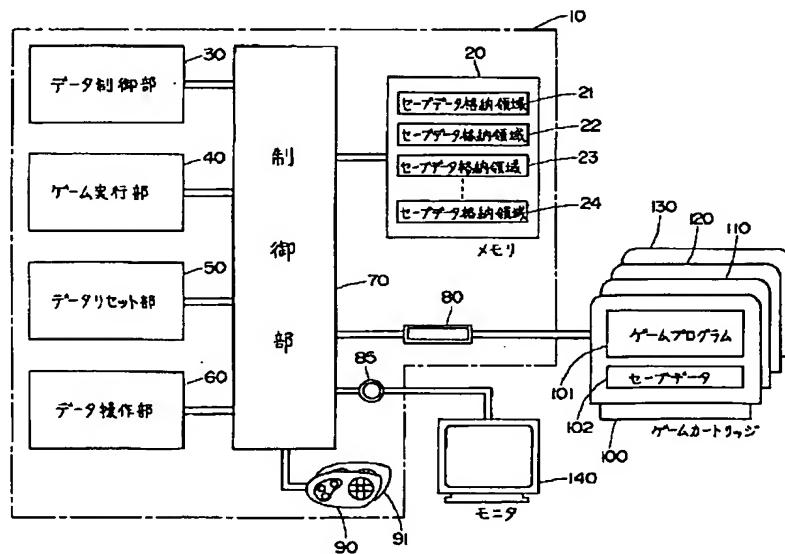
100, 110, 120, 130…ゲームカートリッジ

101, 111, 121, 131…ゲームプログラム

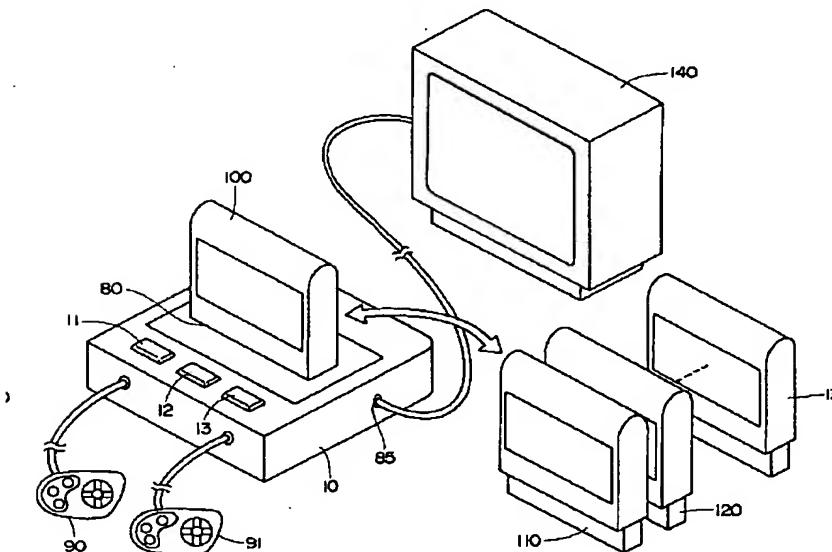
102, 112, 122, 132…セーブデータ

140…モニタ

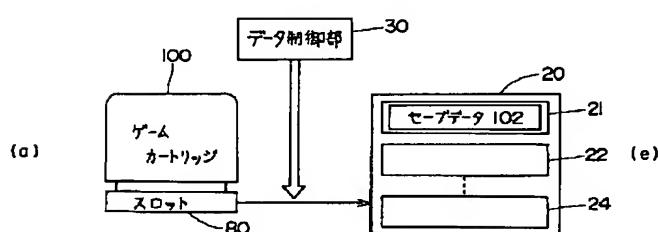
【図1】



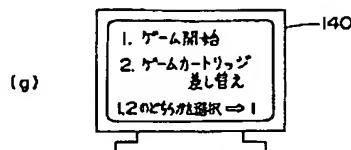
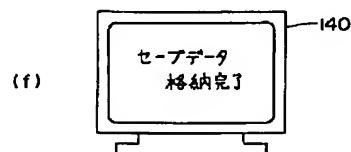
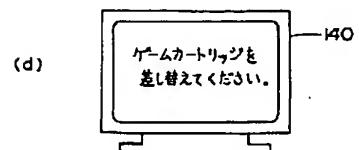
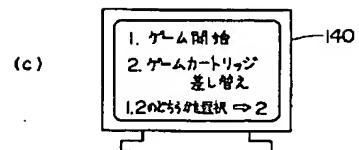
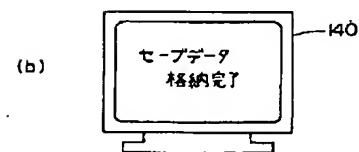
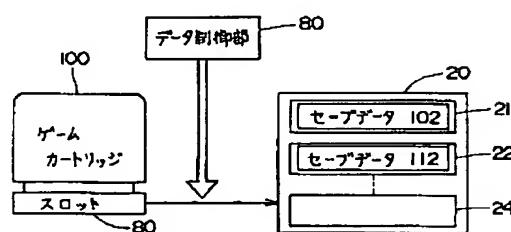
【図2】



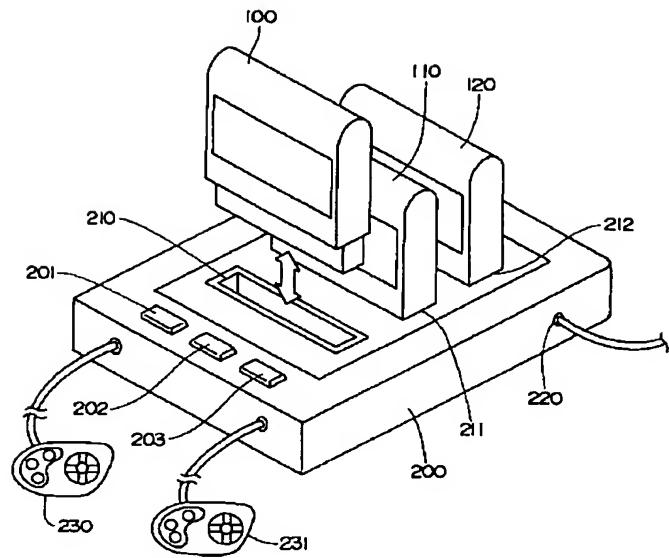
【図3】



【図4】



【図5】



【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載
【部門区分】第1部門第2区分
【発行日】平成13年10月30日(2001.10.30)

【公開番号】特開平7-236770
【公開日】平成7年9月12日(1995.9.12)
【年通号数】公開特許公報7-2368
【出願番号】特願平6-32400
【国際特許分類第7版】

A63F 13/00

【F I】

A63F 9/22 H

【手続補正書】

【提出日】平成13年3月2日(2001.3.2)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ゲームプログラムおよびゲームのキャラクタに関する状態を表すセーブデータが記憶された記憶媒体を挿入してゲームプログラムを実行し、複数のプレーヤーが同時にゲームに参加できる対戦型コンピュータゲームシステムにおいて、セーブデータを格納するセーブデータ格納領域を複数備えた記憶手段と、前記記憶媒体が挿入される毎に前記記憶媒体からセーブデータを読み出して、前記記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域に格納するデータ制御手段と、前記複数のセーブデータ格納領域にそれぞれ格納されたセーブデータの中から複数のセーブデータを選択し、選択された各セーブデータを複数のプレーヤーに割り当てて、これらのセーブデータで現在挿入されている前記記憶媒体に記憶されたゲームプログラムを実行するゲーム実行手段とを備えることを特徴とする対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項2】 前記データ制御手段は、複数のセーブデ

ータ格納領域からまだセーブデータが格納されていないセーブデータ格納領域を探して、空のセーブデータ格納領域が見つかった場合にはその領域にセーブデータを格納し、すべてのセーブデータ格納領域にセーブデータが格納されている場合には最も古くセーブデータが格納された領域にセーブデータを格納することを特徴とする請求項1記載の対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項3】 前記記憶手段のすべてのセーブデータ格納領域内のデータを消去するセーブデータリセット手段を備えることを特徴とする請求項1または請求項2に記載の対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項4】 前記記憶手段のいずれかのセーブデータ格納領域のセーブデータを変更するデータ操作手段を備えることを特徴とする請求項1から請求項3のいずれかに記載の対戦型コンピュータゲームシステム。

【請求項5】 スロットに遊戯者の操作するゲームキャラクターに関するセーブデータが記憶された記憶媒体を挿入し、ゲーム実行手段がゲームプログラムを実行して戦型ゲームを行うゲームシステムであって、複数の前記セーブデータを記憶する格納領域を備えるとともに、前記ゲーム実行手段は当該格納領域に記憶された複数のセーブデータ間で前記対戦ゲームが実行されるようにしたことを特徴とするゲームシステム。

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : **07-236770**(43)Date of publication of application : **12.09.1995**

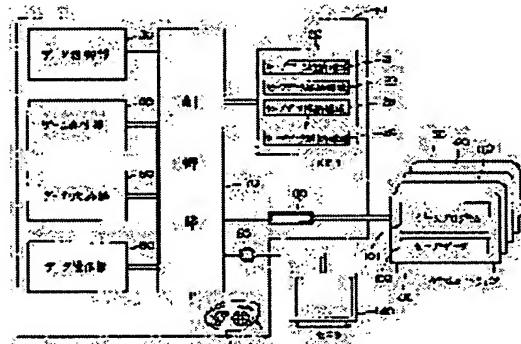
(51)Int.CI.

A63F 9/22(21)Application number : **06-032400**(71)Applicant : **SEGA ENTERP LTD**(22)Date of filing : **02.03.1994**(72)Inventor : **IWASHITA KOJI****(54) COMPETITION TYPE COMPUTER GAME SYSTEM**

(57)Abstract:

PURPOSE: To provide a competition type game which uses saved data backed up in plural storage media by selecting plural saved data from the saved data stored in plural saved data storing area and by giving each saved data to plural players to execute a game program.

CONSTITUTION: When player A inserts a game cartridge 100 into a slot 80, the saved data is read and stored in a saved data storing area 21 of a memory 20. When player B takes out the game cartridge 100 and inserts a game cartridge 110 into the slot 80, the saved data is read and stored in a saved data storing area 22. When player B selects the start of game, a game program stored in the game cartridge 110 being inserted in the slot 80 is executed, and an experience level data of the saved data, and items and equipment data collected are reflected when a competition game is played.

**LEGAL STATUS**[Date of request for examination] **02.03.2001**[Date of sending the examiner's decision of rejection] **04.03.2003**

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] The pitched-against each other type computer-game system by which the storage with which the save data showing the game program characterized by providing the following and the state about the character of a game were memorized is inserted, a game program is performed, and two or more players can participate in a game simultaneously. The storage means equipped with two or more save data storage fields which store save data. Data control means which read save data from the aforementioned storage whenever the aforementioned storage is inserted, and are stored in one save data storage field of the aforementioned storage means. A game execution means to perform the game program memorized by the aforementioned storage which chooses two or more save data out of the save data stored in two or more aforementioned save data storage fields, respectively, assigns each selected save data to two or more players, and is inserted by these save data now.

[Claim 2] It is the pitched-against each other type computer-game system according to claim 1 characterized by for the aforementioned data control means to store save data in the field to which save data were stored in ancient times [when save data are stored in the field when the save data storage field where save data are not stored yet from two or more save data storage fields is looked for and an empty save data storage field is found, and save data are stored in all save data storage fields].

[Claim 3] The pitched-against each other type computer-game system according to claim 1 or 2 characterized by having the save data resetting means which eliminate the data in all the save data storage fields of the aforementioned storage means.

[Claim 4] A pitched-against each other type computer-game system given in either of a claim 1 to the claims 3 characterized by having a data manipulation means to change the save data of one save data storage field of the aforementioned storage means.

[Translation done.]

* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Industrial Application] this invention relates to the pitched-against each other type computer-game system which can perform two or more game programs by replacing the storage with which the game program was memorized.

[0002]

[Description of the Prior Art] By ** which replaces storages with which the game program was memorized, such as a game cartridge and CD-ROM, popularity with the computer-game system [for home use] expensive in recent years which can perform two or more games is collected. Whenever it performs a game especially, the game which experience level etc. raises the element about a character and goes is especially popular. In case such a game ends a game, it needs to back up information, such as experience cultivated by then and a gained item. Then, many of latest computer-game systems have many which gave the memory for backup to the storage.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] By the way, a pitched-against each other type game is in one of the genres with the high popularity of the latest computer game. This is divided into an enemy and friendly and participates in a game with two or more same players, and since the mental exchange with an enemy player serves as a conclusive factor of victory or defeat unlike playing against a computer, a game rises very much. Moreover, communication with an associate can also be aimed at through a game.

[0004] However, in a pitched-against each other type game, though backup which was mentioned above at the time of a game end was performed and the information about characters, such as experience level, was saved, two or more storages were not able to be gathered, and a pitched-against each other type game was not able to be performed by the save data backed up by each storage. In addition, in this specification, save data mean all elements, such as physical strength, intellect, supernatural powers, magic, fate, an item, work, and a damage, about the character which appears in a game, and express widely further various elements, such as the various elements which surround a character, for example, an address, time, a state, etc.

[0005] this invention solves such a problem and aims at offering the pitched-against each other type computer-game system which can perform a pitched-against each other type game by the save data backed up by two or more storages.

[0006]

[Means for Solving the Problem] In order to solve the above-mentioned technical problem the 1st

pitched-against each other type computer-game system of this invention (a) The storage means equipped with two or more save data storage fields which store save data, (b) Whenever a storage is inserted, save data are read from a storage. The data control means stored in one save data storage field of the storage means, (c) Two or more save data are chosen out of the save data stored in two or more save data storage fields, respectively. Each selected save data is assigned to two or more players, and it has a game execution means to perform the game program memorized by the storage inserted by these save data now.

[0007] Moreover, the 2nd pitched-against each other type computer-game system of this invention It has the same composition as the 1st computer-game system. data control means The save data storage field where save data are not stored yet from two or more save data storage fields is looked for. When save data are stored in the field when an empty save data storage field is found, and save data are stored in all save data storage fields, it is characterized by being what stores save data in the field to which save data were stored in ancient times.

[0008] furthermore, the 3rd pitched-against each other type computer-game system of this invention -- (d) -- it has the same composition as the 1st or 2nd computer-game system, and has the save data resetting means which eliminate the data in all the save data storage fields of a storage means further

[0009] further -- again -- the 4th pitched-against each other type computer-game system of this invention -- (e) -- it has the same composition as either of the 1st to 3rd computer-game system, and has a data manipulation means to change the save data of one save data storage field of the storage means

[0010]

[Function] According to the 1st pitched-against each other type computer-game system of this invention, when a storage is inserted, save data are read from a storage by data control means, and it is stored in one save data storage field of the storage means. Since two or more save data storage fields are established in the storage means, the save data memorized by two or more storages are stored in each save data storage field by substituting a storage. Out of the save data stored in two or more save data storage fields, respectively, two or more save data are chosen by the game execution means, and each selected save data is assigned to two or more players. And the game program memorized by the storage inserted by these save data now is performed.

[0011] Thus, if it is the 1st pitched-against each other type computer-game system, the save data memorized by these storages are storables in a storage means one by one by substituting two or more storages. And it becomes possible by assigning these save data to two or more players to perform the pitched-against each other type game based on save data.

[0012] Moreover, according to the 2nd pitched-against each other type computer-game system of this invention, when it stores save data in one save data storage field of the storage means by data control means, the save data storage field where save data are not stored yet is discovered, and save data are stored in this field. Save data are stored in the field to which save data were stored in ancient times when there is no empty save data storage field.

[0013] Furthermore, according to the 3rd pitched-against each other type computer-game system of this invention, the data in all save data storage fields are eliminated by save data resetting means. For this reason, since a save data storage field can be reset if needed when holding a tournament game with many players, two or more save data can be correctly assigned to each player.

[0014] According to the 4th pitched-against each other type computer-game system of this invention, a handicap can be given further again by changing the save data assigned to one of players by the data manipulation means. For example, a handicap will be given to the player to which this save data was assigned, and the player pitched against each other if experience level is

made high among save data. moreover, the inside of save data -- experience level-- a handicap will be given to the player to which this save data was assigned if it is made low

[0015]

[Example] Hereafter, one example of this invention is explained with reference to an accompanying drawing. Drawing 1 is the block diagram showing the composition of the pitched-against each other type computer-game system (it abbreviates to a game system hereafter) concerning this example. The game system 10 of this example is equipped with the memory 20 equipped with two or more save data storage fields 21-24, the data control section 30 which stores save data in one of the save data storage fields 21-24, and the game statement part 40 which performs the game program 101 from this drawing. Moreover, it has the data reset section 50 which resets all the save data storage fields 21-24, the data manipulation section 60 which changes the save data stored in one of the save data storage fields 21-24, and the control section 70 which controls the data control section 30 - the data manipulation section 60. Furthermore, it has a slot 80, a terminal 85, and the controllers 90 and 91 for game operation.

[0016] A desired cartridge can be inserted in a slot 80 out of two or more game cartridges 100-130. Moreover, it is connectable with a terminal 85 with the monitor 140 and monitor cable which display a game picture. The game program 101 and the save data 102 are memorized at least by the game cartridge 100, and whenever the save data 102 perform a game, they are rewritten by new data. The game program 111,121,131 and the save data 112,122,132 are memorized like [the game cartridge 110,120,130] the game cartridge 100.

[0017] The example of the appearance of the game system 10 concerning this example is shown in the perspective diagram of drawing 2 . From this drawing, the slot 80 for 100 to game cartridge 130 insertion is formed in the upper surface center section of the game system 10, and the terminal 85 for monitor cable splicing is formed in the right lateral section of the game system 10. Moreover, the start switch 11 which starts the game system 10, the game reset switch 12 which resets a game, and the data reset switch 13 which resets the data of all the save data storage fields 21-24 of memory 20 are formed in the upper surface anterior part of the game system 10. Furthermore, the front section of the game system 10 is equipped with controllers 90 and 91, and when two players operate these controllers 90 and 91, respectively, the pitched-against each other type game by two players can be performed.

[0018] Next, operation of this example is explained using drawing 3 and drawing 4 . Here, two players A and B gather their game cartridge 100,110, respectively, and explain the example which performs a game by the save data 102,112 memorized by both the game cartridge 100,110. First, when Player A supplies a start switch 11 and inserts its game cartridge 100 in the slot 80 of the game system 10, the save data 102 of the game cartridge 100 are read by the data control section 30, and it is stored in the save data storage field 21 of memory 20 (refer to drawing 3 (a)). An end of storing of the save data 102 to the save data storage field 21 displays the message "save data storage completion" on a monitor 140 (refer to drawing 3 (b)). Furthermore, the screen which chooses either of "the game cartridge substitutions" is displayed on a monitor 140 as "a game start" (refer to drawing 3 (c)). If Player A operates a controller 90 and chooses "game cartridge substitution", the prompting message "substitute a game cartridge" will be displayed on a monitor 140 (refer to drawing 3 (d)). The display to these monitors 140 is performed by the data control section 30.

[0019] When Player B takes out the game cartridge 100 from the game system 10 and inserts its game cartridge 110 in the slot 80 of the game system 10 according to this prompting message, the save data 112 of the game cartridge 110 are read by the data control section 30, and it is stored in the save data storage field 22 of memory 20 (refer to drawing 4 (e)). An end of storing of the save data 112 to the save data storage field 22 displays the message "save data storage completion" on a

monitor 140 (refer to drawing 4 (f)). Furthermore, the screen which chooses either of "the game cartridge substitutions" is displayed on a monitor 140 as "a game start" (refer to drawing 4 (g)). [0020] If Player B operates a controller 91 and chooses "a game start", the game program 111 memorized by the game statement part 40 at the game cartridge 110 inserted in the present slot 80 will be performed. By this execution, Player A and Player B can perform a pitched-against each other type game simultaneously. In this waging war, Player A is the save data 102, and Player B is the save data 112 and it can participate in a game, respectively. The save data 102,112 have an item, equipment, etc. which were collected by then besides experience level, and these data are also reflected at the time of waging war. For this reason, it also becomes possible to hold scrambles, such as an item and equipment.

[0021] Next, the function of the data control section 30 is explained. In the data control section 30, it has always managed on the managed table whether the present save data are stored in each save data storage fields 21-24. It is recorded on this managed table also about the turn that not only the existence of save data but save data were stored.

[0022] A game cartridge is substituted, and when the new save data memorized by this game cartridge are read by the data control section 30, the save data read to the save data storage field of the empty grasped on the managed table are stored. Here, when save data are already stored in all the save data storage fields 21-24, the save data with which the storing turn grasped on the managed table was read to the oldest save data storage field are stored.

[0023] Next, the function of the data reset section 50 is explained. The data reset section 50 has the function which resets the data of all the save data storage fields 21-24 of memory 20. It is convenient to once reset the data of all the save data storage fields 21-24 of memory 20, before holding the next waging war, when holding a tournament game by a lot of people, and to newly store save data. For this reason, this example is equipped with the data reset section 50. If a player seals the data reset switch 13, the data reset section 50 will operate and the data of all the save data storage fields 21-24 of memory 20 will be reset. This data reset is interlocked with and the managed table of the data control section 30 mentioned above is reset.

[0024] Next, the function of the data manipulation section 60 is explained. The data manipulation section 60 has the function to make the save data stored in one save data storage fields 21-24 of the memory 20 change. For example, when two or more players perform a pitched-against each other type game, there is an extremely high thing compared with the game cartridge which the player of others [level / experience / of the save data memorized by the game cartridge which the specific player gathered] gathered. For interest [as opposed to / even if it starts a game in this state / since victory or defeat are clear from the start / a game], ** is *****. For this reason, it is necessary using the function of the data manipulation section 60 to lower the experience level of this specific player to the level of the experience level of other players, or to raise the experience level of other players to the level of the experience level of a specific player on the contrary. Specifically, one of players operates controllers 90 and 91, and is performed by giving required directions to the data manipulation section 60. raising the thing whether to change the experience level of the save data stored in which save data storage fields 21-24, and experience level to required directions -- or there is a thing whether to lower

[0025] Next, the example of a changed completely type of this example is explained using drawing 5. This drawing is a perspective diagram showing the example of the game system 200 equipped with the slots 210-212 for two or more cartridge insertion. Thus, this modification can use the save data 102-122 memorized by the game cartridges 100-120, without substituting the game cartridges 100-120 each time, since it has two or more slots 210-212. The save data 102-122 are stored in one save data storage fields 21-24 of the memory 20, and a player can perform the pitched-against each

other type game according to each save data 102-122.

[0026] In addition, in this example and this modification, although explained using the game cartridges 100-130 as a storage, you may use CD-ROM, a magneto-optic disk (MO, MD), etc., without being limited to the game cartridges 100-130. The thing which CD-ROM in this case can write [of save data] in, and the thing which wrote in in part and was equipped with the magnetic field of business is used. Moreover, monitors 140 may be any of CRT, a liquid crystal display, and a plasma display, and may be other displays.

[0027]

[Effect of the Invention] If it is the pitched-against each other type computer-game system of this invention as explained to the detail above, the save data memorized by these storages are storable in a storage means one by one by substituting two or more storages. And the pitched-against each other type game based on save data can be performed by assigning these save data to two or more players.

[0028] The game characters to which it followed, for example, the player reached high experience level over respectively long time can be opposed now, and the scramble of an item or money in hand which the game character of each player has can be held now.

[Translation done.]

*** NOTICES ***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. **** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is the block diagram showing the pitched-against each other type computer-game structure of a system concerning this example.

[Drawing 2] It is the perspective diagram showing the appearance of the pitched-against each other type computer-game system concerning this example.

[Drawing 3] It is drawing showing operation of this example.

[Drawing 4] It is drawing showing operation of this example.

[Drawing 5] It is the perspective diagram showing the appearance of the example of a changed completely type of the pitched-against each other type computer-game system concerning this example.

[Description of Notations]

10,200 -- Game system

11,201 -- Start switch

12,202 -- Game reset switch

13,203 -- Data reset switch

20 -- Memory
 21-24 -- Save data storage field
 30 -- Data control section
 40 -- Game statement part
 50 -- Data reset section
 60 -- Data manipulation section
 70 -- Control section
 80,210-212 -- Slot
 85,220 -- Terminal
 90 91,230,231 -- Controller
 100,110,120,130 -- Game cartridge
 101,111,121,131 -- Game program
 102,112,122,132 -- Save data
 140 -- Monitor

[Translation done.]

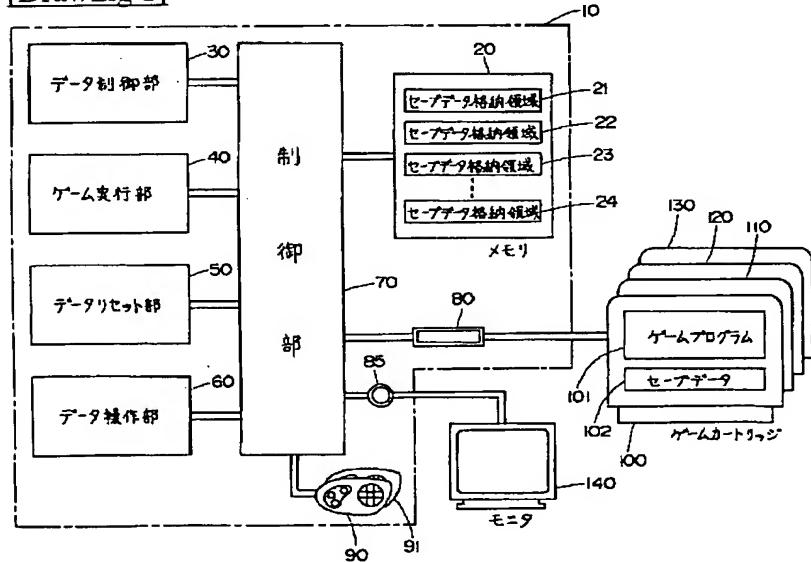
* NOTICES *

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

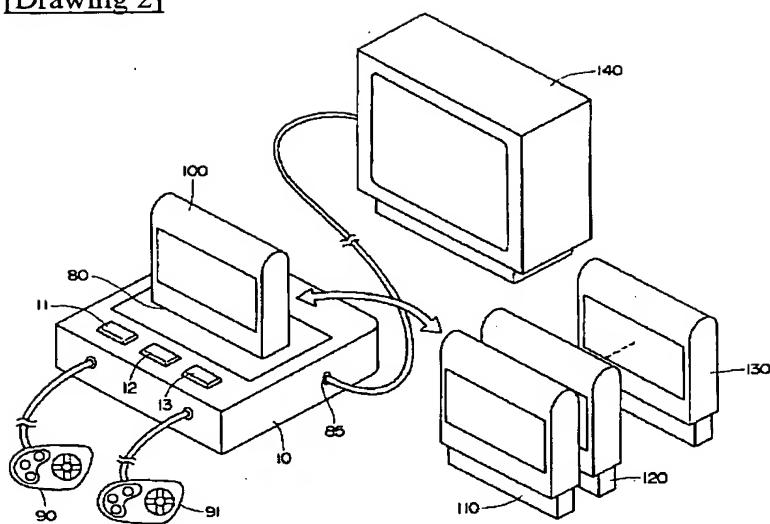
1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.**** shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

DRAWINGS

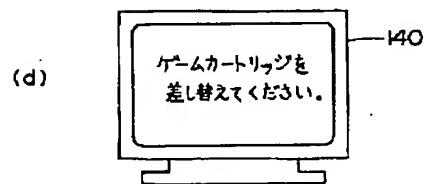
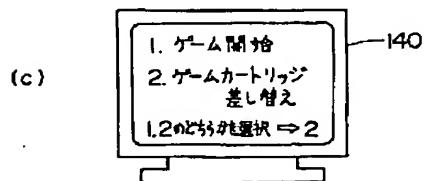
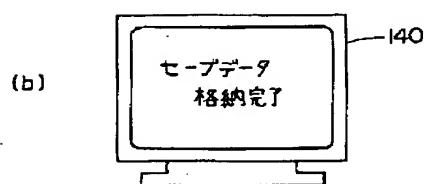
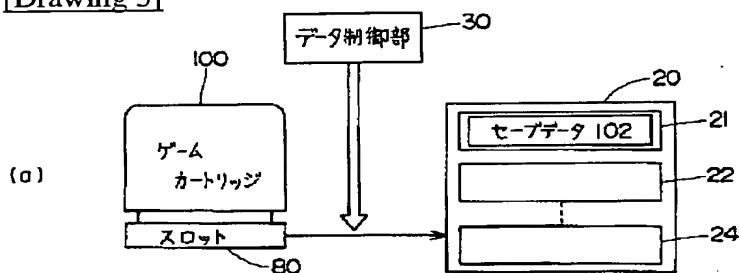
[Drawing 1]



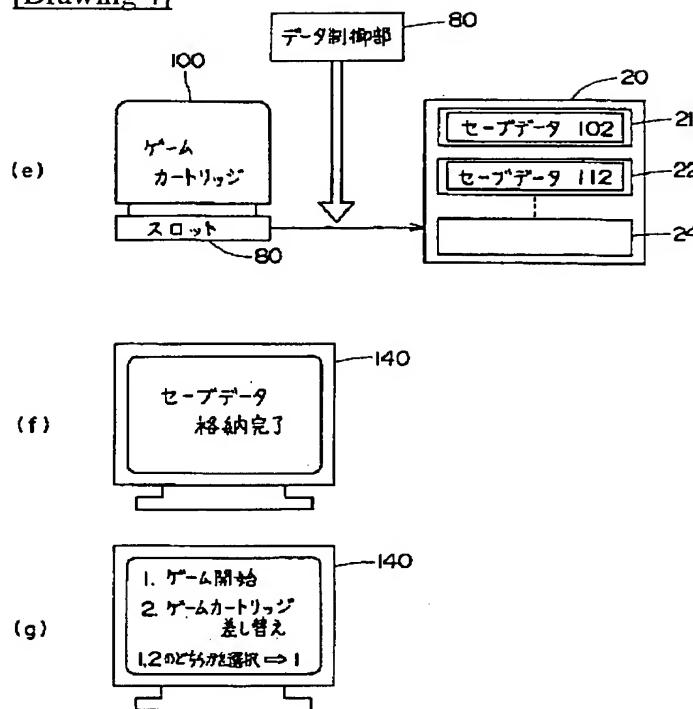
[Drawing 2]



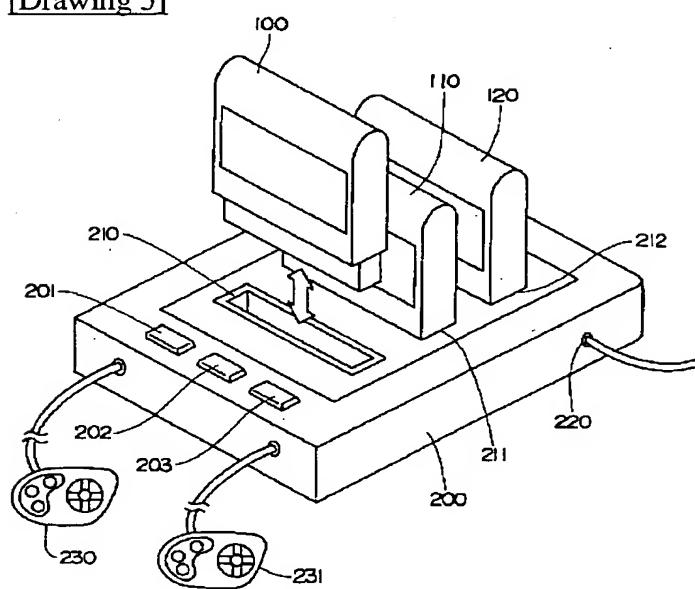
[Drawing 3]



[Drawing 4]



[Drawing 5]



[Translation done.]